NES - 7Q - FRA

Hook

Boxoft Image To PDF Demo. Purchase from
www.Boxoft.com to remove the watermark

INSTRUCTION MANUAL

ocean®

T

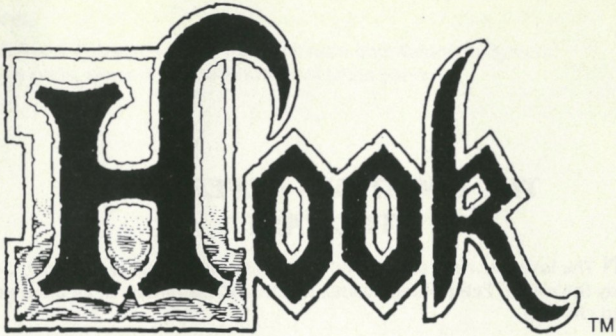
This seal is your assurance that Nintendo® has reviewed this product and that it has met our standards for excellence in workmanship, reliability and entertainment value. Always look for this seal when buying games and accessories to ensure complete compatibility with your Nintendo Entertainment System™.

This game is licensed by Nintendo® for play on the

Nintendo and Nintendo Entertainment System are trademarks of Nintendo.

Precautions

1) Always turn the power off before inserting or removing the Game Pak from your Nintendo Entertainment System.
2) This is a high-precision game. It should not be stored in very hot or cold places. Never hit it, drop it, or take it apart.
3) Avoid touching the connectors, and do not get them wet or dirty. Doing so may damage the game.
4) Do not clean with benzene, paint thinner, alcohol or other such solvents.



THE STORY

PETER PAN has now grown up, far away from Neverland, but his old enemy CAPTAIN HOOK has not forgotten and schemes his revenge.

Kidnapping Peter's children, he lures our hero back to the Island of PIRATES and "LOST BOYS" for a final confrontation.

With the help of TINKERBELL the faithful fairy, you take on the role of PETER in this magic adventure fraught with danger and excitement.

THE LOCATION - NEVERLAND
THE CAST

PETER PAN The loveable hero returns to Neverland to battle his archenemy, CAPTAIN HOOK. You play the role of Peter pitted against HOOK and his pirates in an attempt to rescue your kidnapped children.

TINKERBELL PETER PAN'S assistant, whose Pixie-Dust sprinkles fairy magic on the pirates and their henchmen.

CAPTAIN HOOK The evil HOOK, adversary of our hero, has waited a long time for his revenge and will not rest until he succeeds.

SMEE The first mate, HOOK'S faithful helper determined to clamp Peter in irons.

THE LOST BOYS Inhabitants of Neverland, in league with HOOK - their leaders Rufio and Thudbutt do all they can to impede Peter's progress.

THE PIRATES (and assorted ghosts) HOOK'S crew - a nastier assortment of brigands and bullies it would be hard to imagine.

GETTING STARTED

To start HOOK:

Insert HOOK Game Pak and turn on your Nintendo Entertainment System.
After a few seconds, press the START button to begin game.

HOW TO PLAY

To defeat Hook you must first find him somewhere in Neverland. Pirates and Lost Boys will hinder your progress but you can make them retreat by jabbing with your wooden sword.

First you will be presented with a map, choose your location and then complete the section to progress further. You must amass all the collectable objects on each level and reach the exit to complete the section ("EXIT" will now flash in the status panel).

Each object will appear in the panel together with the number remaining to collect - on some levels additional special items must be found, such as food for extra energy.

TINKERBELL

will appear and follow you when you collect a thimble and by pressing UP + BUTTON B she will sprinkle magic dust on the Pirates who will then float off screen.

PETER PAN

collects objects by pressing DUCK when he is over them and he can "fly" on Tinkerbell's magic dust as long as Peter has happy thoughts (Marbles).

UNDERWATER

collect the Pearls by touching Oysters only when they're open.

UNDERGROUND

collect the cakes and feed to Thudbutt for dramatic results!

IN THE AIR

to succeed Peter has to fly. To do so he needs happy thoughts (Marbles) collected from balloons, released by the Lost Boys. Touching the balloons provides the marbles but beware - Hook and the Pirates are sending up booby-trapped ones - armed with sticks of dynamite!

You can collect gold coins for extra points, but watch out for the dark thunder clouds which send out lightning.

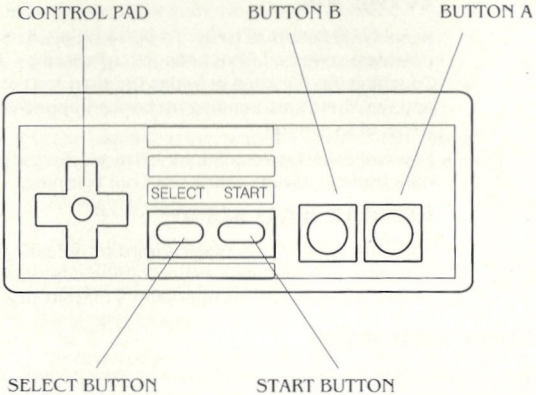
COMBAT WITH RUFIO

You must collect your magic sword by defeating Rufio in a fencing contest - each hit cuts a button off the combatants' shirts, the winner removing all his opponent's buttons first.

CONFRONTATION WITH HOOK

The final sequence - only by defeating Hook can you rescue the children. Watch out for "Smee" - he will appear from below deck and try to shackle you to the boat.

CONTROLS



MAIN GAME

PAUSE	PRESS START
EXTENDED VIEW	PRESS BUTTON A

(Press BUTTON A whilst in PAUSE mode for extended view)

There are two game speeds; Fast and Slow. For the slower speed, PAUSE the game (START), press SELECT, then UNPAUSE (START). Follow this procedure to revert back to the faster mode.

ON THE GROUND:

JAB	BUTTON B
JUMP	BUTTON A
RUN	Control Pad LEFT/RIGHT
USE TINKERBELL	Control Pad UP + BUTTON B
THROW BASKETBALL	BUTTON B
USE METAL DETECTOR	BUTTON B
DUCK	Control Pad DOWN (Pan can collect objects by ducking over them.)

Note: Pan can control his movement, speed and direction in the air by using Control Pad LEFT/RIGHT. Pan can jump onto ladders by pressing UP or DOWN while moving over them.

UNDERWATER:

CHANGE DIRECTION	Control Pad UP, DOWN, LEFT, RIGHT or combinations of the above.
MOVE IN CURRENT DIRECTION	BUTTON A will make Pan swim one stroke each press.

SUB GAMES

Flying Sequence:

MOVE PAN IN THE SKY	Control Pad UP, DOWN, LEFT or RIGHT
PAUSE THE GAME	START

Rufio Fight Sequence:

DUCK/PICK UP	Control Pad DOWN
JAB	BUTTON B
SLASH	BUTTON B + Control Pad UP
WALK	Control Pad LEFT/RIGHT
CHANGE DIRECTION PAN IS FACING	BUTTON A
JUMP OUT OF WAY	BUTTON A + Control Pad LEFT/RIGHT
PAUSE THE GAME	START

Hook Fight Sequence:

DUCK/PICKUP	Control Pad DOWN
JAB	BUTTON B
SLASH	BUTTON B + Control Pad UP
WALK	Control Pad LEFT/RIGHT
REMOVE IRON BALL FROM FOOT	BUTTON A
JUMP	BUTTON A + Control Pad LEFT/RIGHT
PAUSE THE GAME	START

OPTION PAGE

To move the pointer and select options you must use Pad 1.

Move pointer up	Control Pad UP
Move pointer down	Control Pad DOWN
Select an option	START

MAP SCREEN

Move the compass needle	Control Pad LEFT, RIGHT, UP or DOWN or combinations of the above.
To travel in the current direction	BUTTON A

HIGH SCORE

To change letter	Control Pad UP or DOWN
Enter the current letter	BUTTON A
Delete current letter	BUTTON B
Accept Name	START

MENUS

OPTION PAGE

The options are:-

START	Starts the game from the beginning.
CONTINUE	Continues from the previous game position. There are only 3 continues allowed - you then have to select START.
HIGH SCORE	Displays the current Hi-scores - Press START to Exit.
PLAYER 1/2	Selects either a 1 or 2 player game.

MAP SCREEN

This shows the Island of Neverland. Your current position is marked by a cross. The compass at the bottom right of the screen shows your direction of travel - move the compass needle to change direction. If a place name appears under the compass you may travel in that direction.

TINKERBELL DISPLAY SCREEN

Tinkerbell will give you hints and information to guide you on your way. Press START to Exit.

HI-SCORE ENTRY

If your score is greater than the ones in the hi-score table Tinkerbell will ask you to put in your name.

THE STATUS PANEL (IN-GAME)

The Status Panel displays:-

1) Score
2) Power Meter and Lives
3) Number of Thimbles Held
4) Number of Marbles held
5) Number of objects still to be collected

HINTS AND TIPS

1. Learn to accurately control Peter's jumping abilities.
2. You may discover an Exit before you are able to use it, make a mental note of the location.
3. Explore - useful objects can be found in the most unusual places.
4. Read Tinkerbell's messages carefully, they may contain more than meets the eye.
5. Marbles are rather scarce, so use Tinkerbell only if you're really trapped.

GOOD LUCK !!

WARNING

DO NOT USE WITH FRONT OR REAR PROJECTION TV

Do not use a front or rear projection television with your Nintendo Entertainment System™ ("NES") and NES games. Your projection television screen may be permanently damaged if video games with stationary scenes or patterns are played on your projection television. Similar damage may occur if you place a video game on hold or pause. If you use your projection television with NES games, Nintendo will not be liable for any damage. This situation is not caused by a defect in the NES or NES games; other fixed or repetitive images may cause similar damage to a projection television. Please contact your TV manufacturer for further information.

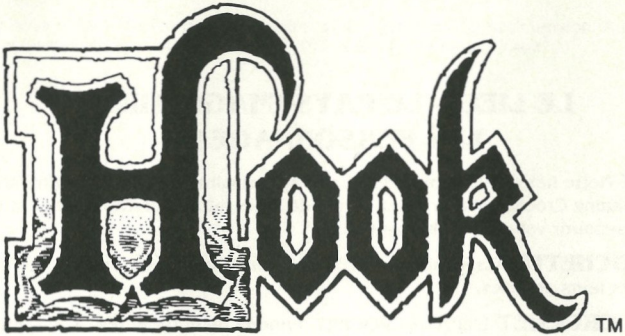
PRECAUTIONS

1) Assurez-vous que votre console Nintendo Entertainment System est toujours hors tension avant d'insérer ou de retirer votre cartouche de jeu.

2) Ceci est un jeu de haute précision. Il doit ne pas être rangé dans des endroits soumis à des températures extrêmes. Evitez de le cogner, ou de le laisser tomber. Ne le démontez pas.

3) Evitez de toucher aux connecteurs. Ne les exposez pas à l'humidité et ne les salissez pas. Cela pourrait endommager le jeu.

4) Ne le nettoyez pas avec du benzène, des solvants à peinture, de l'alcool ou d'autres produits similaires.



L'HISTOIRE

Nous sommes loin du Pays Imaginaire, et Peter est grand maintenant ; mais son vieil ennemi, le CAPITAINE CROCHET, n'a pas oublié et s'apprête à se venger.

En kidnappant les enfants de Peter, il attire notre héros dans l'Ile des PIRATES et des ENFANTS PERDUS pour une confrontation finale.

Avec l'aide de la fidèle Fée Clochette, vous assumez le rôle de PETER dans cette aventure magique remplie de surprises et de dangers.

LE LIEU – LE PAYS IMAGINAIRE
LES PERSONNAGES

PETER PAN Notre héros bien-aimé revient au Pays Imaginaire pour combattre son grand ennemi, le Capitaine Crochet.. Vous jouez le rôle de Peter luttant contre Crochet et ses pirates afin de secourir vos enfants kidnappés.

LA FEE CLOCHETTE Assistante de PETER PAN, sa Poudre Magique jette des charmes sur les pirates et leurs acolytes.

CAPITAINE CROCHET L'affreux CROCHET, ennemi de notre héros, a attendu longtemps pour prendre sa revanche, et ne s'arrêtera qu'après avoir réussi.

Mr MOUCHE Second à bord et assistant fidèle de CROCHET, il est décidé à mettre Peter aux fers.

LES ENFANTS PERDUS Habitants du Pays Imaginaire, de connivence avec CROCHET – leurs chefs, Rufio et Thudbutt, font tout ce qu'ils peuvent pour empêcher Peter d'avancer.

LES PIRATES (et fantômes en tout genre) forment l'équipage de CROCHET – il serait difficile d'imaginer pire dans le genre brigands et brutes.

POUR COMMENCER

Pour démarrer HOOK :

Introduisez la Cartouche de Jeu HOOK et mettez votre Système NES sous tension. Au bout de quelques secondes, appuyez sur le bouton START pour commencer à jouer.

COMMENT JOUER - DIRECTIVES

Pour battre CROCHET, vous devez d'abord le trouver quelque part dans le Pays Imaginaire. Les Pirates et les Enfants Perdus vous empêcheront d'avancer, mais vous pouvez les obliger à battre en retraite en les pourfendant de votre épée en bois.

Pour commencer, vous allez examiner une carte, déterminer votre emplacement, puis terminer la section avant d'aller plus loin. Vous devez accumuler tous les articles qu'il vous est possible de recueillir dans chaque niveau et atteindre la sortie pour terminer la section ("EXIT" scintillera alors dans le panneau d'affichage de situation).

Dans le panneau apparaît chaque objet avec, simultanément, le nombre d'objets restant à recueillir – il y a également d'autres objets spéciaux à découvrir à différents niveaux, comme de la nourriture pour un surplus d'énergie.

LA FEE CLOCHETTE

apparaît et vous suit quand vous ramassez un dé à coudre. Appuyez sur "HAUT" et le Bouton B pour qu'elle répande de la poudre magique sur les Pirates, qui alors, s'évanouissent de l'écran.

PETER PAN

recueille des objets en appuyant sur DUCK (PLONGER) lorsqu'il est au-dessus d'eux et il peut "voler" sur la poudre magique de la Fée Clochette tant qu'il a des pensées heureuses (Billes).

SOUS L'EAU

collectionnez les Perles en touchant les Huîtres, mais seulement quand elles sont ouvertes.

SOUS TERRE

collectionnez les gâteaux et gavez-en Thudbutt pour des résultats spectaculaires !

DANS LES AIRS

Peter doit voler pour gagner. Pour cela, il doit avoir des pensées heureuses (Billes) recueillies de ballons lâchés par les Enfants Perdus. Si vous touchez aux ballons vous obtiendrez des billes, mais attention, car Crochet et les Pirates envoient des ballons piégés à la dynamite !

Vous pouvez accumuler des pièces d'or qui vous vaudront des points supplémentaires. Cependant, attention aux sombres nuages d'orage qui crachent des éclairs.

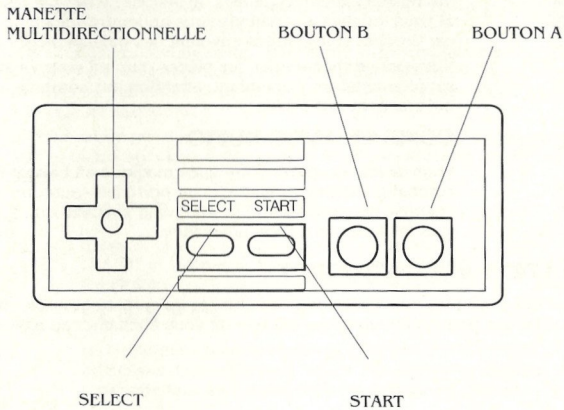
COMBAT AVEC RUFIO

Vous devez récupérer votre épée magique en battant Rufio dans un combat d'escrime – chaque coup porté fait sauter un bouton de la chemise du combattant ; le vainqueur est celui qui, le premier, a ôté tous les boutons de son adversaire.

CONFRONTATION AVEC CROCHET

La dernière séquence – vous ne pouvez secourir les enfants qu'en battant Hook. Attention à "Mr MOUCHE" qui sortira des ponts inférieurs pour essayer de vous enchaîner au navire.

LES COMMANDES



JEU PRINCIPAL

PAUSE	START
EXTENDED VIEW (VUE ETENDUE)	BOUTON A

(Appuyez sur le BOUTON A en mode PAUSE pour une vue étendue)

Il y a deux vitesses de jeu: Fast (Rapide) et Slow (Lent). Pour la vitesse lente, mettez le jeu en PAUSE (START), appuyez sur SELECT, puis annulez la PAUSE (START). Suivez cette procédure pour revenir à la vitesse rapide.

AU SOL :

JAB (POURFENDRE)	BOUTON B
JUMP (SAUTER)	BOUTON A
RUN (COURIR)	GAUCHE/DROITE de la manette multidirectionnelle
UTILISER LA FEE CLOCHETTE	HAUT de la manette multidirectionnelle + BOUTON B
LANCER LE BALLON DE BASKET	BOUTON B
UTILISER LE DETECTEUR DE METAL	BOUTON B
DUCK (PLONGER)	BAS de la manette multidirectionnelle (Peter peut ramasser des objets en plongeant dessus)

Note: Peter peut contrôler ses déplacements, sa vitesse et sa direction dans les airs en appuyant sur GAUCHE et DROITE de la manette multidirectionnelle.

Peter peut sauter sur des échelles en appuyant sur HAUT ou BAS quand il se trouve au-dessus d'elles.

SOUS L'EAU :

CHANGEMENT DE DIRECTION	HAUT, BAS, GAUCHE, ou DROITE de la manette multidirectionnelle, ou un ensemble de ces directions
DEPLACEMENT DANS LA DIRECTION INITIALE	Peter exécutera une brassée à chaque pression sur le BOUTON A.

JEUX SECONDAIRES

Séquences de vol :

DEPLACER PETER DANS LE CIEL	HAUT, BAS, GAUCHE ou DROITE de la manette multidirectionnelle
FAIRE UNE PAUSE	START

Séquence de combat avec Rufio :

DUCK/PICK UP (PLONGER/ RAMASSER)	BAS
JAB (POURFENDRE)	BOUTON B
SLASH (TRANCHER)	BOUTON B + HAUT
WALK (MARCHER)	GAUCHE/DROITE de la manette multidirectionnelle
CHANGER LA DIRECTION DE PETER	BOUTON A
S'ESQUIVER	BOUTON A + GAUCHE/DROITE
FAIRE UNE PAUSE	START

Séquence de combat avec Crochet :

DUCK/PICK UP (PLONGER/ RAMASSER	BAS
JAB (POURFENDRE)	BOUTON B
SLASH (TRANCHER)	BOUTON B + HAUT
WALK (MARCHER)	GAUCHE/DROITE de la manette multidirectionnelle
OTER LE BOULET DU PIED	BOUTON A
SAUTER	BOUTON A + GAUCHE/DROITE de la manette multidirectionnelle
FAIRE UNE PAUSE	START

PAGE D'OPTIONS

Pour déplacer le curseur et choisir des options, vous devez utiliser la manette 1.

Déplacer le curseur vers le haut	HAUT
Déplacer le curseur vers le bas	BAS
Choisir une option	START

ECRAN CARTE

Bouger l'aiguille de la boussole	HAUT, BAS, GAUCHE, ou DROITE de la manette multidirectionnelle, ou un ensemble de ces directions
Pour se déplacer dans la direction initiale	BOUTON A

MEILLEUR SCORE

Pour changer une lettre	HAUT ou BAS de la manette multidirectionnelle
Entrer la lettre en cours	BOUTON A
Supprimer la lettre en cours	BOUTON B
Accepter le Nom	START

MENUS

PAGE D'OPTIONS

Les options sont les suivantes :

START	Débute le jeu depuis le commencement.
CONTINUE	Poursuit le jeu à partir de la position du jeu précédent. Il y a un maximum de trois "CONTINUE" par jeu – ensuite, vous devez passer par START.
MEILLEUR SCORE	Affiche les meilleurs scores en cours – Appuyez sur START pour sortir.
JOUEUR 1/2	Choisit un jeu en solitaire ou à deux.

ECRAN CARTE

Cet écran montre le Pays Imaginaire. Votre position actuelle est indiquée par une croix. La boussole en bas et à droite de l'écran indique la direction de votre déplacement – bougez l'aiguille de la boussole pour changer de direction.

Si le nom d'un lieu apparait sous la boussole, vous pouvez aller dans cette direction.

ECRAN DE LA FEE CLOCHETTE

La Fée Clochette vous donnera des conseils et des renseignements qui vous guideront sur votre itinéraire. Appuyez sur START pour sortir.

ENREGISTREMENT DES MEILLEURS SCORES

Si votre score est supérieur à ceux qui sont inscrits dans le tableau des meilleurs scores, la Fée Clochette vous demandera d'y inscrire votre nom.

PANNEAU DE SITUATION (JEU EN COURS)

Ce panneau donne des renseignements sur les points suivants :

1) Score
2) Indicateur de Puissance et Vies
3) Nombre de Dés en votre possession
4) Nombre de Billes en votre possession
5) Nombre d'objets restant à recueillir

CONSEILS ET ASTUCES

1. Apprenez à maîtriser le saut de Peter.
2. Si vous découvrez une Sortie avant de pouvoir l'utiliser, souvenez-vous de son emplacement.
3. Explorez : des objets utiles peuvent être découverts dans les endroits les plus inhabituels.
4. Lisez attentivement les messages de la Fée Clochette ; ils en disent plus long qu'il ne paraît.
5. Les Billes sont plutôt rares ; aussi n'utilisez la Fée Clochette que si vous êtes vraiment coincé.

BONNE CHANCE !!

ATTENTION

A NE PAS UTILISER SUR UN RETROPROJECTEUR OU TELEPROJECTEUR

Ne branchez pas votre console Nintendo Entertainment System (NES) sur un télé ou rétroprojecteur. L'écran de projection pourrait être détérioré de façon permanente notamment si la scène à l'écran est immobile. Des dégâts similaires peuvent se produire si vous mettez votre jeu sur Pause. Nintendo décline toute responsabilité si vous utilisez une console Nintendo avec un rétroprojecteur. Cette situation n'est pas due à un défaut de la console Nintendo ou des logiciels NES. Toute image fixe ou répétée causerait les mêmes dégâts. Ayez l'obligeance de contacter votre fabricant ou revendeur de TV pour plus de details.

GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)

BANDAI S.A. ("BANDAI") garantit la présente cartouche NINTENDO contre tout défaut durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut de fabrication apparaît pendant la période de garantie, BANDAI réparera ou remplacera gratuitement la cartouche défectueuse.

Pour faire jouer cette garantie, veuillez retourner la cartouche à votre revendeur NINTENDO avec votre facture d'achat.

Les cartouches retournées sans factures ou après expiration de la durée de la garantie seront au choix de BANDAI, soit réparées soit remplacées à la charge du client.

Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après son acquisition.

Pour toute information sur cette cartouche ou sur les jeux NINTENDO, appelez: 16(1) 34, 48, 98, 18,

GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)

BANDAI B.V. («BANDAI») garantit à l'acheteur, premier utilisateur, que la NINTENDO GAME PAK («Cartouche») ne comporte aucun défaut de matériau ou d'exécution durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut couvert par cette garantie apparaît durant cette période, BANDAI soit réparera soit remplacera gratuitement, à son choix, la cartouche défectueuse. Pour faire jouer cette garantie, retournez la cartouche à votre revendeur NINTENDO ou expédiez-la en recommandé et port payé accompagnée d'un double de votre facture d'achat à:

BANDAI B.V.
Attention: Nintendo S.A.V.
Trade Mart, B.P. 271
1020 Bruxelles
Belgique

Les cartouches retournées sans le double de la facture d'achat ou après expiration de la durée de la garantie seront, au choix de BANDAI ou réparées ou remplacées à la charge du client, suivant le tarif prévu pour les réparations non couvertes par la garantie. A cet effet, appelez nos services au no. 02-478.90.48, ext. 60/61 pour connaître le montant qui vous sera facturé.

Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après acquisition.

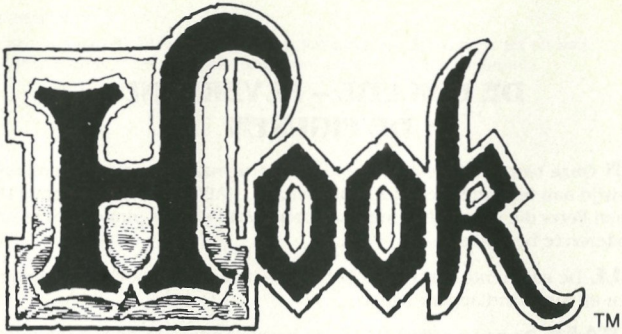
WAARSCHUWING

1) Let erop dat het Nintendo Entertainment System uit staat als je deze cassette erin doet of eruit haalt.

2) Bescherm hem daarom tegen te hoge of te lage temperaturen of harde schokken en stoten. Bewaar hem bij kamertemperatuur en probeer nooit hem uit elkaar te halen.

3) Raak de electrische contacten niet aan en voorkom dat deze nat worden, anders ontstaan er storingen in de elektronica. Steek nooit je vingers of metalen voorwerpen in de opening van de aansluiting.

4) Probeer nooit de cassette schoon te maken met benzine, terpentine, alcohol of andere vluchtige stoffen. Deze cassette is een uiterst gevoelig precisieprodukt.



HET VERHAAL

PETER PAN is inmiddels ver weg van Neverland opgegroeid, maar KAPITEIN HAAK, zijn oude vijand, is hem nog niet vergeten en zint op wraak.

Door Peter's kinderen te ontvoeren lokt hij onze held terug naar het PIRATENEILAND en naar de "VERLOREN JONGENS" voor de beslissende strijd.

Geholpen door je trouwe fee TINKERBELL speel jij de rol van PETER in dit magische avontuur vol gevaren en opwindende situaties.

DE LOKATIE – NEVERLAND
DE FIGUREN

PETER PAN Onze beminnelijke held keert weer terug naar Neverland (Nooitland) om wederom de strijd aan te binden tegen zijn aartsvijand, KAPITEIN HAAK (Captain Hook). Jij speelt de rol van Peter die het moet opnemen tegen HAAK en zijn piraten om te proberen je ontvoerde kinderen te bevrijden.

TINKERBELL De assistente van PETER PAN die met haar toverpoeder sprookjesmagie over de piraten en hun handlangers strooit.

KAPITEIN HAAK De boosaardige HAAK, de tegenstander van onze held, heeft lange tijd op zijn wraak gewacht en zal ook niet rusten voor hij die krijgt.

SMEE HAAK's eerste stuurman en trouwe helper die vastbesloten is Peter in de ijzers te slaan.

DE VERLOREN JONGENS Bewoners van Neverland die met HAAK samenspannen - hun aanvoerders, Rufio en Thudbutt, doen alles wat in hun vermogen ligt om Peter tegen te houden.

DE PIRATEN (en bijpassende spoken) HAAK's bemanning - een gemener stel bandieten en kwelgeesten kun je je nauwelijks voorstellen.

HOE JE BEGINT

Om HOOK op te starten:

Doe de spelcassette met HOOK in je Nintendo Entertainment System en zet dit aan.
Na enkele seconden druk je op de STARTKNOP om met het spel te beginnen.

HOE JE HET SPEELT

Om Haak te kunnen verslaan moet je hem eerst ergens in Neverland zien te vinden. Piraten en Verloren Jongens zullen trachten dit te verhinderen, maar trekken zich terug als je met je houten zwaard naar ze uithaalt.

Eerst krijg je een kaart te zien. Kies je gebied en maak dat af om verder te kunnen gaan. In elk level moet je alle voorwerpen die je te pakken kunt krijgen verzamelen en vervolgens de uitgang bereiken om dat gedeelte af te maken (op het statuspaneel zie je dan het woord "EXIT" knipperen).

Elk voorwerp verschijnt op het paneel, tezamen met het aantal dat je nog moet verzamelen. In sommige levels moeten nog meer bijzondere voorwerpen worden gevonden, zoals voedsel voor extra energie.

TINKERBELL

Als je een vingerhoed vindt, verschijnt TINKERBELL die je achterna gaat. Als je dan tegelijkertijd op de BOVENKANT van de Vierpuntsdruktoets en op de B KNOP drukt, strooit zij magisch poeder over de piraten, waarna die van het scherm af zweven.

PETER PAN

verzamelt voorwerpen door te bukken als hij erboven staat en hij kan op Tinkerbell's magische poeder "vliegen" zolang hij maar blije gedachten (knikkers) heeft.

ONDER WATER

Verzamel de parels door de oesters alleen aan te raken als die open staan.

ONDER DE GROND

Verzamel de taartjes om die aan Thudbutt te voeren voor dramatische resultaten!

IN DE LUCHT

Om te slagen moet Peter vliegen. Daarvoor heeft hij blije gedachten (knikkers) nodig, welke uit de ballonnen die door de Verloren Jongens worden opgelaten moeten worden gehaald. De knikkers krijgt hij te pakken door die ballonnen aan te raken. Maar pas op! Soms sturen Haak en zijn piraten ook ballonnen met staven dynamiet omhoog!

Om extra punten te vergaren kun je gouden munten verzamelen. Maar kijk daarbij wel uit voor de donkere donderwolken waar bliksem uitkomt.

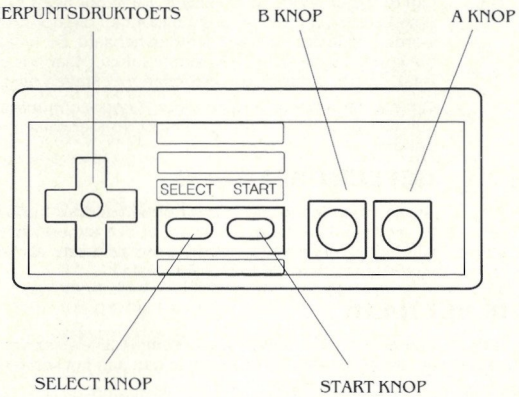
GEVECHT MET RUFIO

Je moet aan je magische zwaard komen door Rufio in een schermduel te verslaan. Bij elke treffer wordt er een knoop van het hemd van één van beiden afgesneden. Degene die als eerste alle knopen van zijn tegenstander weet af te snijden wint.

CONFRONTATIE MET HAAK

Het slot van het verhaal. Je kunt de kinderen alleen maar redden als je Haak verslaat. Kijk uit voor Smee. Die verschijnt soms van onder het dek en probeert je dan aan het schip te ketenen.

HOE JE PAN BESTUURT



HOOFDSPEL

PAUZE	STARTKNOP
UITGEBREID OVERZICHT	A KNOP

(Druk tijdens een pauze op de A knop om een uitgebreid overzicht te krijgen).

Er zijn twee speelsnelheden: "Fast" (snel) en "Slow" (langzaam). Wil je langzaam spelen, PAUZEER dan (STARTKNOP), druk op de SELECTKNOP en daarna weer op de STARTKNOP om verder te gaan. Andersom geldt dezelfde procedure.

OP HET LAND:

STEKEN	B KNOP
SPRINGEN	A KNOP
RENNEN	Vierpuntsdruktoets LINKS/RECHTS
GEBRUIK TINKERBELL	Vierpuntsdruktoets OMHOOG + B KNOP
BASKETBAL GOOIEN	B KNOP
METAALDETECTOR GEBRUIKEN	B KNOP
BUKKEN	Vierpuntsdruktoets OMLAAG (Pan kan voorwerpen oprapen door zich daar overheen te bukken.)

N.B: Je kunt Pan's bewegingen, snelheid en richting in de lucht regelen door LINKS of RECHTS op de Vierpuntsdruktoets te drukken.

Je kunt Pan ladders op en af laten gaan door op de BOVEN- of ONDERKANT van deze knop te drukken als je erop bent.

ONDER WATER:

VAN RICHTING VERANDEREN	Vierpuntsdruktoets OMHOOG, OMLAAG, LINKS of RECHTS of combinaties daarvan.
IN DE HUIDIGE RICHTING ZWEMMEN	Elke keer als je de A KNOP indrukt, zwemt Pan een slag.

SUB-SPELLEN

Vliegfase:

LAAT PAN VLIEGEN DOOR DE LUCHT	Vierpuntsdruktoets OMHOOG, OMLAAG, LINKS of RECHTS
HET SPEL PAUZEREN	STARTKNOP

Gevechtsfase met Rufio:

BUKKEN/IETS OPRAPEN	Vierpuntsdruktoets OMLAAG
STEKEN	B KNOP
SLAAN	B KNOP + Vierpuntsdruktoets OMHOOG
LOPEN	Vierpuntsdruktoets LINKS/RECHTS
DE RICHTING VERANDEREN WAARIN PAN STAAT	A KNOP
OPZIJ SPRINGEN	A KNOP + Vierpuntsdruktoets LINKS/RECHTS
HET SPEL PAUZEREN	STARTKNOP

Gevechtsfase met Kapitein Haak:

BUKKEN/IETS OPRAPEN	Vierpuntsdruktoets OMLAAG
STEKEN	B KNOP
SLAAN	B KNOP + Vierpuntsdruktoets OMHOOG
LOPEN	Vierpuntsdruktoets LINKS/RECHTS
IJZEREN BAL VAN VOET VERWIJDEREN	A KNOP
SPRINGEN	A KNOP + Vierpuntsdruktoets LINKS/RECHTS
HET SPEL PAUZEREN	STARTKNOP

KEUZEPAGINA

Om de wijzer te verplaatsen en keuzes te maken moet je Controller 1 gebruiken.

Wijzer omhoog verplaatsen	Vierpuntsdruktoets OMHOOG
Wijzer omlaag verplaatsen	Vierpuntsdruktoets OMLAAG
Een keuze maken	STARTKNOP

KAARTSCHERM

De kompasnaald laten draaien	Vierpuntsdruktoets LINKS, RECHTS, OMHOOG of OMLAAG of combinaties daarvan.
Je in de huidige richting verplaatsen	A KNOP

HIGH SCORE (HOOGSTE SCORE)

Om een andere letter te kiezen	Vierpuntsdruktoets OMHOOG of OMLAAG
De huidige letter invoeren	A KNOP
De huidige letter wissen	B KNOP
Naam accepteren	STARTKNOP

MENU'S

KEUZEPAGINA

De keuzemogelijkheden zijn:

START	Start het spel vanaf het begin.
CONTINUE	Begint vanaf de positie die tijdens het vorige spel is bereikt. Je kunt maar drie keer doorspelen - daarna moet je weer voor START kiezen.
HIGH SCORE	Toont de huidige hoogste scores - druk op de STARTKNOP om hieruit te gaan.
PLAYER 1/2	Hiermee kies je een spel voor 1 of 2 spelers.

KAARTSCHERM

Hierop zie je een kaart van Neverland. Een kruisje geeft de plaats waar je op dat moment bent aan. Het kompas rechts onder op het scherm toont de richting waarin je je verplaatst - draai de kompasnaald om van richting te veranderen.

Als er onder het kompas de naam van een plaats verschijnt, mag je die richting nemen.

TINKERBELL-SCHERM

Tinkerbell geeft je aanwijzingen en informatie om je de weg te wijzen. Druk op de STARTKNOP om hieruit te komen.

INVOEREN HOOGSTE SCORE

Als jouw score hoger is dan die in de "hi-score"-tabel, zal Tinkerbell je vragen daar je naam in te zetten.

HET STATUSPANEEL (IN HET SPEL)

Op het statuspaneel zie je:

1) Score
2) Krachtmeter en levens
3) Aantal vingerhoedjes dat je hebt
4) Aantal knikkers dat je hebt
5) Aantal voorwerpen dat nog moet worden verzameld

AANWIJZINGEN EN TIPS

1. Probeer Pan's springvaardigheid goed onder de knie te krijgen.
2. Het is mogelijk dat je een Uitgang ontdekt voor je die kunt gebruiken. Onhoud die plek.
3. Doorzoek alles, want op de meest onwaarschijnlijke plaatsen vind je allerlei nuttige voorwerpen!
4. Lees Tinkerbell's boodschappen zorgvuldig, want die kunnen meer informatie bevatten dan op het eerste gezicht lijkt.
5. Knikkers zijn nogal zeldzaam. Gebruik Tinkerbell daarom alleen als je haar zeer dringend nodig hebt.

VEEL SUCCES!!

WAARSCHUWING

GEEN PROJECTIE TV GEBRUIKEN

Gebruik met je Nintendo Entertainment System (NES) en NES spellen geen projectie TV. Als je videospellen met stilstaand beeld of tekeningen gebruikt met je projectie TV kan je TV blijvend beschadigd worden. Dergelijke schade kan voorkomen worden door je videospel op stop of pauze te zetten. Als je met NES spellen een projectie TV gebruikt zal Nintendo niet verantwoordelijk zijn voor enige schade. Deze situatie is niet veroorzaakt door een defect in de NES of NES spellen; andere stilstaande of repeterende beelden kunnen dergelijke schade veroorzaken aan een projectie TV. Neem a.u.b. kontakt op met uw TV leverancier voor verdere informatie.

1291b

90 DAGEN GARANTIE

Nintendo Entertainment System GAME PAKS

BANDAI B.V. («BANDAI») garandeert aan de eerste consument - koper/gebruiker dat dit Nintendo Entertainment System Game Pak («Pak») gedurende 90 dagen na aankoop geen materiaal - of constructiefouten zal vertonen.

Indien toch een defect optreedt dat gedekt wordt door de ondernavige 90 dagen garantie, zal BANDAI het Pak kosteloos repareren of vervangen, zulks ter harer keuze. Om van deze service gebruik te kunnen maken, retourneert u het Pak aan uw Nintendo dealer, dan wel, voldoende gefrankeerd en met volledig aankoopbewijs aan:

BANDAI B.V.
T.a.v. Nintendo
Technische Dienst
Postbus 6123
4000 HC TIEL
NEDERLAND
Tel. 03440-14234

BANDAI B.V.
T.a.v. Nintendo
Technische Dienst
Postbus 271
B-1020 BRUSSEL
BELGIE
Tel. 02-4789048

Paks welke zonder geldig aankoopbewijs of na het verstrijken van de 90 dagen temmijn worden aangeboden, zullen gerepareerd of vervangen worden - en zulks naar keuze van BANDAI - tegen de buiten de garantie vallende kosten. Belt u van tevoren over de kosten met de BANDAI/ Nintendo consumentendienst op tel. nummer 03440-14234 (Nederland), of 02-4789048 (België).

Deze garantie geldt niet als het Pak beschadigd is door onachtzaamheid, ongeluk, misbruik of indien veranderingen aan het Pak zijn aangebracht na de aanschaf.

20327

OCEAN EUROPE LTD.
6 Central Street, Manchester, M2 5NS England

Distributed by BANDAI
Distribué par BANDAI

PRINTED IN JAPAN
IMPRIME AU JAPON

© & TM 1991 TRI-STAR PICTURES, INC. ALL RIGHTS RESERVED.